

QUARTET

FRANÇAIS

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CASSETTE AMSTRAD

- A) Allumez votre poste de télévision/moniteur et l'ordinateur.
- B) Si votre ordinateur est équipé d'un lecteur de disquette incorporé, connectez un magnétophone compatible, puis tapez |TAPE et frappez RETURN pour préparer l'ordinateur au chargement.
- C) Introduisez la cassette dans le magnétophone à cassette et vérifiez qu'elle est totalement ré-embobinée.
- D) Appuyez simultanément sur CTRL et la petite touche ENTER et enfoncez la touche de lecture (PLAY) du magnétophone.

DISQUETTE AMSTRAD

- A) Allumez le poste de télévision/moniteur et l'ordinateur.
- B) Si votre ordinateur est équipé d'un magnétophone à cassette incorporé, éteignez l'ordinateur et connectez un lecteur de disquette compatible. Puis allumez le lecteur et l'ordinateur, tapez |DISC et frappez RETURN. Ceci prépare l'ordinateur au chargement.
- C) Introduisez la disquette dans le lecteur, étiquette vers le haut.
- D) Tapez RUN"QUARTET et frappez la touche ENTER. (C)(S)

POUR COMMENCER

Vous devez choisir un (si vous jouez tout seul) ou deux membres (pour un jeu à 2 joueurs) de l'équipe pour donner l'assaut à la colonie spatiale.

Choisissez le membre d'équipe en utilisant les touches \leftarrow et \rightarrow .

On peut manoeuvrer les personnages par les touches du clavier ou par la manette de jeu.

Sélectionnez les commandes en appuyant sur la touche C, c'est-à-dire, KEYS1 pour le premier joueur/clavier, KEYS2 pour le deuxième joueur/clavier, JOY1 pour le premier joueur/manette, ou JOY2 pour le

deuxième joueur/manette. (Attention: Si tous les deux joueurs préfèrent utiliser la manette de jeu, il faut installer un interface spécial.

Quand vous avez complété les sélections pour un membre d'équipe, tapez S, ce qui affichera le mot "READY" en dessous. Dans la version à deux joueurs, procédez maintent à la sélection du deuxième membre.

Une fois votre équipe est prête (READY), frappez la touche RETURN.

COMMANDES

	1er joueur CLAVIER	2ème joueur CLAVIER	Manette de jeu
HAUT	8	↑	Avant
BAS/RAMPER	9	↓	Arrière
GAUCHE	6	→	Gauche
DROITE	7	←	Droite
TIR	0	BARRE D'ESP.	BOUTON DE TIR
SUSPENDRE	P	P	
ABANDONNER	ESC	ESC	

(Il est possible de redéfinir ces touches de commandes. En ce cas, tapez D avant de sélectionner vos membres d'équipe. Attention: trois touches ont été réservées et ne doivent donc pas être utilisées par le joueur; ce sont les touches O, P et I.)

EDGAR le plus doué au saut

LEE particulièrement rapide et habile à manoeuvrer son pistolet à large faisceau

MARY la reine du bazooka

JOE le plus rapide des quatre

REGLES DU JEU

Le jeu contient 15 niveaux agencés différemment apparaissant tour à tour.

Les joueurs peuvent courir vers la gauche ou la droite, sauter sur les plates-formes ou ramper au-dessous des obstacles. Dès que vous appuyez sur le bouton de tir, l'arme du personnage tire une rafale continue de munitions. Le nombre de munitions est illimité.

La seule façon de quitter un niveau particulier pour passer au suivant est d'en obtenir la clé (en tuant l'énorme monstre mécanique) et de l'amener à la sortie. Pendant ce temps, des pirates déferlent par les nombreux portails meublant chaque niveau. Vous devez les abattre car s'ils vous touchent, c'est la mort certaine.

Plusieurs objets vous rapportant un bonus apparaissent au cours du jeu. Pour les ramasser, il vous suffit de les toucher.

Les balles rebondissantes portant les lettres E, L, M ou J permettent au joueur portant la même lettre de changer d'arme. Une balle ramassée par un joueur portant une lettre différente donne tout simplement droit à des points de bonus. X2 double le score.

COMMENT REFAIRE LE PLEIN D'ENERGIE



Le ressort vous permet de sauter plus loin.



L'horloge arrête les ennemis pendant 10 secondes.



Le bouclier vous protège pendant 15 secondes.



Change d'arme.



Le groupe propulseur permet au personnage de se propulser au niveau suivant.



La potion explosive détruit toutes les créatures ennemies sur l'écran.

Les autres objets rapportent des points de bonus.

QUARTET

DEUTSCH

LADEANLEITUNG

SCHNEIDER - KASSETTENVERSION

- A) Fernseher/Monitor und Computer EINSCHALTEN.
- B) Auf Computern mit eingebautem Diskettenlaufwerk ein kompatibles Kassettengerät anschließen, dann |TAPE eingeben und RETURN drücken. Auf diese Weise wird der Computer in den "Kassettenmodus" geschaltet.
- C) Kassette in das Kassettengerät einlegen. Sicherstellen, daß sie vollkommen zurückgespult ist.
- D) Gleichzeitig CTRL und die kleine ENTER-Taste drücken, dann den PLAY-Knopf des Kassettengeräts festhalten.

SCHNEIDER - DISKETTENVERSION

- A) Fernseher/Monitor, Diskettenlaufwerk und Computer EINSCHALTEN.
- B) Bei Computern mit eingebauter Datasette sollte im AUSgeschalteten Zustand ein kompatibles Diskettenlaufwerk angeschlossen werden. Dann |DISC eingeben und RETURN drücken. Auf diese Weise wird der Computer in den "Diskettenmodus" geschaltet.
- C) Die Diskette mit dem beschrifteten Etikett nach oben in das Laufwerk schieben.
- D) Den Befehl RUN"QUARTET eingeben und die ENTER-Taste drücken.

VORBEREITUNGEN ZUM SPIEL

Wählen Sie eines (bei einem 1-Mann-Spiel) bzw. zwei (bei einem 2-Mann-Spiel) der vier Teammitglieder für den Angriff auf die Raumkolonie.

Zur Auswahl der gewünschten Team-Mitglieder die Tasten

⇐ und ⇒ verwenden.

Die Steuerung kann wunschgemäß über die Tastatur oder über Joystick erfolgen.

Die gewünschte Bedienungsart ist durch Drücken der C-Taste festzulegen.
KEYS1 heißt: Spieler 1 - Tastatur; KEYS 2 Spieler 2 - Tastatur; JOY1 Spieler

1 - Joystick; JOY2 Spieler 2 - Joystick. (Hinweis: Wenn beide Spieler mit Joystick spielen wollen, braucht man ein spezielles Joystick-Interface.)

Nachdem die Wahl für ein Team-Mitglied vorgenommen wurde, schreiben Sie S, worauf das Wort READY direkt darunter angezeigt wird. Bei einem 2-Mann-Spiel kann jetzt das zweite Mitglied in der gleichen Weise gewählt werden.

BEDIENUNG	SPIELER 1 TASTATUR	SPIELER 2 TASTATUR	JOYSTICK
AUF	8	↑	Nach vorn
AB/KRIECHEN	9	↓	Nach hinten
NACH LINKS	6	→	Nach links
NACH RECHTS	7	←	Nach rechts
FEUER	0	LEERTASTE	FEUERKNOPF
SPIELPAUSE	P	P	
SPIELABBRUCH	ESC	ESC	

(Wenn Sie eine andere Tastaturbelegung vorziehen, können Sie die Tasten leicht umdefinieren. Zu diesem Zweck schreiben Sie *vor* der Auswahl der Team-Mitglieder **D**. Dabei ist jedoch zu beachten, daß die drei Tasten **O**, **P** und **I** reserviert sind und daher nicht zur Verfügung stehen.)

EDGAR	Kämpfer mit hervorragender Sprungkraft
LEE	Schnell und geschickt mit seiner Strahlenkanone
MARY	Meisterin im Manövrieren der Bazooka-Panzerfaust
JOE	Der Schnellste des Teams

SPIELPLAN

Das Spiel besteht aus **15** verschieden konzipierten, zyklisch ablaufenden Ebenen.

Die Figuren können nach rechts und nach links laufen, auf höhere Plattformen springen und unter niedrigen Hindernissen durchkriechen. Durch Drücken der Feuertaste kann man ein nicht endendes Dauerfeuer auslösen, ohne daß einem je die Munition ausgeht!

Um von einer Ebene zur nächsthöheren aufzusteigen, muß man sich des Schlüssels bemächtigen (das geht nur über die Leiche des riesigen mechanoiden Monsters) und diesen zum Ausgang bringen. Währenddessen strömen die Piraten aus allen Pforten der verschiedenen Ebenen. Mit ihnen muß kurzer Prozeß gemacht werden, denn jeder hautnahe Kontakt ist tödlich.

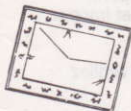
Natürlich gibt es im Verlauf des Spiels auch verschiedene begehrte Objekte, die man nicht verschmähen sollte (einfach berühren und mitnehmen).

Hüpfende Gummibälle mit den Initialen E, L, M und J bewirken eine Verwandlung der mitgetragenen Waffe, sofern sie von der Figur mit dem entsprechenden Anfangsbuchstaben geschnappt werden. Das Fangen eines Balls mit einem anderen Buchstaben bringt Prämienpunkte ein. X2 verdoppelt den Punktestand.

OBJEKTE MIT SPEZIALEFFEKT



Die Feder verleiht zusätzliche Sprungkraft



Die Uhr hält die Aliens 10 Sekunden lang an



Der Schild bietet 15 Sekunden lang Schutz



Verwandelt die Waffe



Mit aufgeschnalltem Düsenpack schwirrt man eine Ebene höher



Smart-Bomb-Mischung vernichtet alle Aliens auf dem Bildschirm

Alle weiteren Objekte bringen Prämienpunkte ein.